
AKAI KATANA SIN
OFFICIAL DVD GUIDE
cave



OFFICIAL DVD GUIDE

CONTENTS



STORY

舞台は復興の希望に満ちた高度成長期の日本に似た架空の時代。
年号を大照(たいしょう)という。

急成長を遂げ、技術革新が進むこの時代で、
石炭や電気に変わる全く新しい資源、「祈導石(きどうせき)」という新たな資源が発見される。
「祈導石」はあらゆる動力源として使用出来、
さらに、この石を加工して作られた刀、「祈導刀(きどうとう)」は
特殊な印を持つ者が使うことで強大な念を操る力を身につけることが出来た。

この祈導刀は人の命を奪うことで赤い刀、「血晶刀(けっしょうとう)」に変化し、
兵器の力を借りずとも己の肉体のみで力を示せるようになるという。

小国ながらも、他国を超える為、そして自国を護る為、
「戦争」という義を選び、帝国の長「芭蕉」はその者たちを中心に編成された兵器部隊を
次々と近隣諸国に対し進行させ、強大な力を示す。

その者たちは「十干十人衆」と呼ばれ、大いに称えられた。

国を守る者、十干たちに与えられた特権、
それは「人の命を犠牲にしてでも国力を強大化する」であった。

一方、その独裁的とも取れる行為に十干の部隊中で亀裂が入り、二つの派に分かれた。

掟に異を唱えた者たちによる内乱で反乱軍は決起、
その部隊の中心には帝王・芭蕉の実の息子「西園寺桔梗」がいた。

反乱軍の強力な切り札として完成された三機の特殊戦闘機シェイクヴォルトと、
機体と対となる祈導刀を使い桔梗たちは儀式を行う。

それは二人のうち一方の命を投げ出すことで強大な力を得るという儀式だった。

桔梗たちもまた帝国と同じように「血晶刀」を生み出してしまうが、
この悔いを噛み締め、力に変えて勝利を誓う。

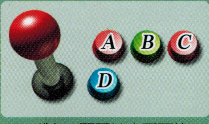
こうして反帝国組織「月華」は結成され、
正義と悪、両魂を揺るがす戦いが始まろうとしていた。

SYSTEMS

「赤い刀 真」では、それぞれシステムの異なる3つのゲームモードの中から1つを選んでプレイすることができる。

全モード共通

基本操作



※ボタン配置は変更可能

- レバー　自機の移動
- Aボタン　ショットボタン(押しっぱなしでアタックモード)
- Bボタン　ボムボタン
- Cボタン　ショット連射ボタン(ディフェンスモード)
- Dボタン　念身ボタン（ファイター←→幻忍）

自機の状態

- ショットボタンOFF or ショット連射の時をディフェンスモード(移動速度：速　攻撃力：低)、ショットボタン押しっぱなしの時をアタックモード(移動速度：遅　攻撃力：高)と呼ぶ。
- 自機が戦闘機の状態をファイター、念身して人型の状態を幻忍と呼ぶ。
- 念身ボタンを押すことでファイター/幻忍の切り替えができる。ただし祈導ゲージが0のときは、ファイターから幻忍になることはできない。
- 念身中は時間で祈導ゲージが減少し、0になると念身が解除される。

モード別システム紹介　赤い刀 真

システムを完全刷新。
16：9(ワイド)に対応した
家庭用オリジナルモード。

画面比 16：9

主な専用仕様

アイテムコンボ

- 祈導アイテムとボムアイテムを除く全てのアイテムが出現した際はHIT数が加算され、コンボタイマーが満タンになる。
- HIT数はスコアアイテムの取得点に上乗せされる。
- コンボタイマーは時間で減少し、0になるとHIT数がリセットされる。
- ボス戦ではHIT数は上昇しない（0固定）。

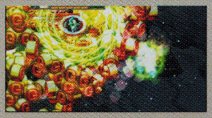


アイテムブースト

祈導ゲージがMAXのときは、ファイター時の接近撃ちこみによる鋼アイテム出現量が大幅に増加する。

ボスフィニッシュボーナス

ボスの形態変化およびとどめをカタナでさすと、スコアアイテム(特大)が大量に出現する。撃破時にボスに刺さっているカタナの本数が多いほどアイテムの出現量が多くなる。



基本システム

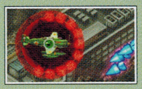
ファイター

ディフェンスモード

敵破壊/自機ショットおよびオプションショットの接射で鋼アイテムが出現する。

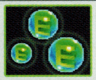


50個取得する毎にハガネが1個予約ストックされる。



アタックモード

敵破壊/自機ショットおよびオプションショットの接射で祈導アイテムが出現する。



祈導ゲージが回復する。小中大の3種類が存在し、大きいものほど回復量が高い。

念身（ハガネ展開）

念身時は予約ストックの数だけ自機の周囲にハガネが展開される。



解除（カタナ発射）

念身の手動解除時は、展開しているハガネとカタナが全て発射される(自動解除では発射されない)。

カタナ

※一度に最大で16本装備することができる。

- 弾消し効果と高い攻撃力を持ち、画面外に消えるまで敵を貫通し続ける。
- 敵破壊時/敵にヒットしている間、スコアアイテム(特大)が出現する。
- 発射したカタナの本数が多いほど、敵破壊時のアイテム出現量は多くなる。



幻忍

ディフェンスモード

敵破壊/自機ショットの接射で鋼アイテムが出現する。
出現量はファイター時より少ない。また、ボス戦時は出現しない。

アタックモード

敵破壊/撃ちこみで刀アイテムが出現する。現在のカタナストックが多いほどアイテムの出現量が多くなる。



30個取得する毎にカタナが一本装備される。



ハガネ

※一度に最大で16個装備することができる。

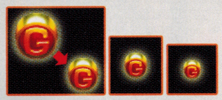
アタックモード移行時、展開しているハガネが発射される。

- 弾消し効果と若干の攻撃力がある。
- 敵に当てるとハガネ1個につきカタナを1本生成する。
- 敵破壊で刀アイテムが出現する。発射したハガネの数が多いほど出現量は多くなる。



スコアアイテム

取得すると得点が加算される。



（特大）→（大）　（中）　（小）

(特大)	（10,000 + HIT数） × 3 pts.
(大)	（10,000 + HIT数） pts.
(中)	（5,000 + HIT数） pts.
(小)	（1,000 + HIT数） pts.

※クリアボーナスは全て共通で1つ10,000 pts.

※（特大）での回収は、出現から30フレーム以内にスコアアイテムの周囲80ドット以内に入ることで成立する。

モード別システム紹介 赤い刀

アカイカタナ

アーケードの移植モード。
完全無敵となる念身が特徴。

画面比
4：3

基本システム

ファイター

■ 敵破壊/オプションショットの接射で祈導アイテムが出現する。

ディフェンスモード

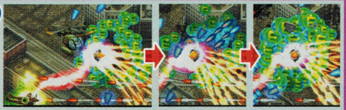
■ 敵破壊時に出現する祈導アイテムが多い。

アタックモード

■ 敵破壊時に出現する祈導アイテムが少ない。
■ オプションにアイテムを吸着させることができる。
吸着後、ディフェンスモードにすることでアイテムを回収できる。

アイテムの成長(ファイター)

オプションに吸着しているアイテムに敵弾を触れさせると、アイテムを成長させることができる。
※祈導アイテムとスコアアイテムが成長可能。



念身すると
祈導アイテムは
自動的に回収される。

念身 解除

■ 幻忍時に出現させたスコアアイテムが回収できる。
■ 画面内の敵弾を吹き飛ばすことができる。手動解除と自動解除で挙動が若干異なる。



幻忍

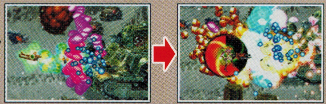
ディフェンスモード

■ 敵のあらゆる攻撃に対して完全無敵。
■ 敵破壊時はスコアアイテムが出現する。
■ 近距離で敵破壊時は、現在のランクに応じた量の撃ち返し弾が発生する。



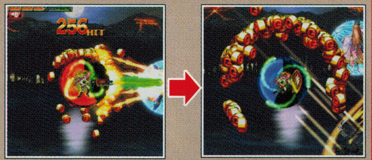
アタックモード

■ 敵のレーザー、および体当たり(ボスを除く)には無敵だが、敵弾被弾時は念身が解除される。
■ 敵を破壊すると爆印が発生する。
爆印に触れた敵弾はスコアアイテムになり、さらに新たな爆印が発生する。



アイテムの成長(幻忍)

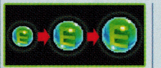
■ スコアアイテムが自機の周囲で停滞するため、自力での回収はできない。
念身解除時のみ回収ができる。
■時間経過で自動的にアイテムが成長する。
(敵弾による成長はなし)
※スコアアイテムのみ成長可能。



アイテム

祈導アイテム

取得すると祈導ゲージが回復する。

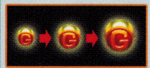


（小）（中）（大）

(小)	回復量	20
(中)	回復量	60
(大)	回復量	100

スコアアイテム

取得すると得点が加算される。



（小）（中）（大）

(小)	100pts.	ステージクリアボーナス	100pts.
(中)	1,000pts.	ステージクリアボーナス	1,000pts.
(大)	10,000pts.	ステージクリアボーナス	10,000pts.

アイテム数の上限

アイテムの上限値は256。ただし爆印の数もアイテム数としてカウントされる。



モード別システム紹介 絶赤い刀

アーケード版をベースとして
16:9に対応・パワーアップしたモード。

画面比
16：9

基本仕様

◆ 基本的なシステムは赤い刀モードと同じ。
◆ 敵配置や弾幕、新ステージといった要素は赤い刀真モードと同じ。



主な変更点

◆ アイテムの上限値が4096となり、大幅に引き上げられているのが最大の特徴。

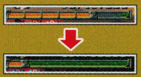


その他、主な変更点は以下。
・念身を手動解除した時の弾き力が減少。
・スコアアイテムが消滅するまでの時間が長くなっている。
・256HIT以上の場合、爆印から出現するアイテムがスコアアイテム(中)になる。
・レーザーを発射している敵をファイターで倒した時に、レーザーから出現するアイテムが祈導アイテム(中)になる。
・ファイター時のレーザー接触ダメージが2倍になっている。
・敵破壊時の祈導アイテム出現量が増加。
・幻忍中のディフェンスモード時に発生する撃ち返し弾の量が増加。
etc…



ライフと祈導ゲージ

ライフと祈導ゲージの合計値は定められており、
ミスするとその分祈導ゲージの量が増えるようになっている。
・祈導ゲージの初期値は3200。
・ライフ1枠分のゲージ量は1600。



※赤い刀真モードに限り、祈導アイテム取得時のゲージ回復量と幻忍中のゲージ減少量にゲージの長さに対する倍率が適用される（ゲージの長さに関わらず、念身していられる時間と必要なアイテム数が変わらない）。その他のゲージ増減パラメータに関してはゲージの長さの影響を受けない。

COMMENTS

担当プレイヤーあとがき＆映像解説

【DISC-1】 赤い刀真 弐号機 胡蝶蘭



player & text : GFA2-ISO

真モード弐号機の収録を担当させて頂きました
GFA2-ISOと申します。

私は本作が出るまでXbox360を持っていませんでした。初めは慣れないコントローラ等にも苦戦し、立ち上がりは相当悪かったです。しかし家庭用の利点であるトレーニングモードで効率良く練習を進めていくうちに、なんとか軌道に乗ることが出来ました。最終的にはコントローラにも「むしろ使いやすい」と思うぐらいに慣れたので、今回は完全な純正環境でプレイしています。

真モードによる弐号機の特徴はなんと言っても「刀が自分の好きな角度で撃てる」と言う点に尽きると思います。他機では基本正面しか撃てませんが、弐号機なら真下や左にも撃てるので、非常に戦略性がある機体と言えます。真モードはシステムが若干複雑なため慣れるまで苦労しますが、刀無双によるジャラジャラ感は他のモードでは味わえません。
真モードでハイスコアを狙っている方には良く分かると思いますが、同じ場所で・同じように・同じ本数カタナを発射しているにも関わらず、取得できるスコアは全くといって言いほど安定しません。これは「敵がどれだけ残っているか/特大回収率/刀の発射タイミングや角度/弾数/HIT数」と、スコアに直結する要因が非常に多いためです。必ず最大本数が撃てる場面でもベストスコアの10%は前後してしまいますし、撃てる本数にばらつきが出る場面ではさらに上下してしまいます。

そんなシステムで私が今回の収録に選んだ結論としましては、理論値を高めるよりも平均値を上げることに特化したパターンを組みました。真芭蕉は6面まで1ミスしたら即終了ですし、真モードでは刀による暴投やコンボ切れもまさに即死で、そこまで完璧に繋がっていてもそのミスで終了してしまいます。それ故に後半面のプレッシャーは半端なく、安定を取ってしまった場面がありますが、そこはご了承下さい。

今回は発売直後、しかも収録期間がたった1ヶ月でしたので、どれだけ上手くまとめられるかという勝負でしたが、それなりに満足いく内容になりました。しかし収録期間を考えますと、まだまだ発展途上だと思っています。家庭用ならではのリプレイ機能等でプレイヤー同士の研究が進み、更なるスコア更新を期待しています。
また、本DVDで興味を持たれた方の新規参入等を願っています。

最後になりますが、本DVDを購入してくださいました皆様、プレイヤーの皆様、収録関係者の皆様に御礼申し上げます。ありがとうございました。

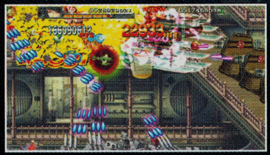
■収録内容について
1～4面道中は、現行パターンでほぼ完璧に繋がりました。このパターンでこれ以上のスコアはもう出る気がしません。4ボスでレーザー接触してしまったことによるランクの低下で5面のスコアが落ちているのが唯一の悔いですが、パターン的なミスは無いので無難に繋がったと言えます。
真芭蕉は最後の最後まで出す予定はなかったのですが、折角の収録ということで挑戦してみました。結果的に良い方向に働きましたが、下手すれば映像が取れない危険性もあったので、私としては珍しく博打したなと思っています(苦笑)。

■収録の難所(ありすぎますが、一部を抜粋)
【カタナの発射角度】
ある程度の角度で発射するところはどこも角度ミスする可能性があります。これは試行回数を増やして慣れるしかありません。出来る限り直線に撃つ、もしくは一瞬だけ十字キーを押して発射すれば安定はしますが、それだけだと限界があります。暴投したらスコアが大幅に落ちるばかりか、敵が残りすぎてほぼミスしてしまいます。
後半のこういった場面はプレッシャーも加味されて、成功率はさらに落ちています。



【自機が消えてしまうところ全般】
得点アイテムを大量に出現させて特大回収すると、表示オーバー(?)で自機が消えてしまいます。一瞬だけ消えるのは対処出来ますが、長時間消えるところは何が起こっているか分からないので、どうしてもビビッてしまいます。ショットを撃てば自機がどの当たりにいるか分かりますが、それを多用してしまうと敵を多く破壊してしまいスコアロスになるため、加減が難しいです。

【6面道中】
カタナをMAXで撃つ箇所が少なく、特に中盤は「ここで絶対にカタナを撃つ」と言う確信のある場所が無かったため、最後までパターンに悩みました。また、意外に敵の数が少ないのでコンボ切れすることも多々あり、何かと気を使うステージです。



【6ボス開幕】
開幕の攻撃はランダムで2択ですが、ピンク弾の方が来るとかなり厳しい展開になります。真モードでの念身は弾を遅くするだけなので、運が悪いと詰みます。ボムも使うわけにいきませんし。ここで3連敗したのは、かなりのトラウマになっています…。

【DISC-2】 赤い刀 参号機 八重桜



player & text : phan

アーケードモード参号機を担当させて頂きました、
phanと申します。
赤い刀が稼働開始した2010年夏の時点では、『エスプガルーダ』の1コインALL率が50%程度、『怒首領蜂大往生』の1コイン1周を達成したばかりという新米シューターでした。アルカディアの初回集計で参号機は4.6億でしたが、私はそのスコアを超えるまでに4ヶ月かかっています。そんな私がDVDのプレイヤーを担当することになるとは思っておらず、お話を頂いた時は「本当にいいんですか？」と逆に聞き返すほど驚きました。

参号機を選択した理由は祈導ゲージのリチャージ能力が高く、ボスの弾幕をほとんど避けなくてもよいためです。稼ぎプレイをするのは初めてであり、何より弾避けを減らしたいと思っていました。
実際には道中のリチャージとHIT数伸ばしで苦労することになるのですが、それでも弾避けを考えずに済むおかげでモチベーションを維持できました。

家庭用での収録を始めた頃は処理落ちの違いに苦しめられました。アーケードでは数回プレイすれば1回はノーミスALLできますが、家庭用での初ノーミスALLはプレイ開始から1週間後でした。また、ノーミスALLしても全ての面でスコアが大きく落ちていました。
1面～3面のパターンは改善の余地がほとんど見出せなかったこともあり、現在の自分のアルカディアハイスコアに並ぶスコアすら出せないのではないか？と不安を抱えながらプレイしていました。

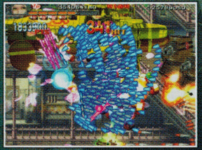
そこで保険スコアを出すより先にトレーニングモードで4面と5面のパターン改善に着手。4面と5面で合わせて800万ほどスコアを上乗せできました。これにより1面～3面を落としてもアルカディアハイスコアを上回ることが可能になり、精神的に楽になりました。

収録期間の終わりが近づく頃には1面～3面でもアーケードと同水準のスコアが出るようになりました。
収録映像では運要素で300万落とした上でアルカディアハイスコアより400万以上高くなっています。
特に5面道中は自己ベストに近いスコアが出ており、納得できる映像となりました。

ただ、心残りな点は2つあります。
1つは4面道中で大型飛行船の赤レーザー練金に失敗したこと。大型飛行船以降の展開にも影響してしまい、200万近く落としています。
もう一つは5面ボスで赤レーザーに接触したことで、ALLクリアボーナスが75万落ちています。その他は運要素によるものが大きいため、仕方ありません。

最後に、本DVDを購入して下さいました皆様、CAVEおよび1UPスタッフの皆様、プレイを参考にさせて頂きましたシューターの皆様に感謝致します。
ありがとうございました。

■収録の難所
【5面道中の右上スクロール地帯】
時間的に非常にシビアな地帯です。スコアアイテムの大回収を欲張りすぎてパターン崩壊することが多々ありました。かといって急ぎすぎるのも問題で、リチャージが足りずに200万点落ち、場合によってはパターン崩壊ということもありました。
また、大型飛行機周辺の練金解除稼ぎも安定しません。練金する弾が多すぎても少なすぎても100万～300万点落ちます。通しプレイの終盤ということもあり、最も苦しめられたポイントでした。



【5面ボス第2形態】
赤レーザー追加前のリチャージが厳しかったです。
弾の壁に押しつぶされたり、祈導ゲージが不十分だったり…。映像でも予想外の弾に邪魔されてしまい、十分な祈導ゲージを確保できませんでした。また、赤レーザー追加後はリチャージが困難になるため、
「赤レーザー追加後に念身ゲージが30%を切るまで」がタイムリミットとなります。しかし5面ボス第2形態はライフが非常に高く、参号機の念身火力でも撃ちこみが甘いと倒しきれません。かと言って無理にレーザーを撃つ時間を長くしようとすると被弾してしまったり…。ここが事実上のラスボスでした。



【75%で済ませるリチャージ全般】
念身回数と各念身のHIT数を増やすため、リチャージの時間を全体的に削りました。その結果、最低限必要な祈導ゲージが確保できずにパターン崩壊することがよくありました。実際、最も多いミスは被弾ではなくリチャージ不足です。



【DISC-2】

絶・赤い刀 壱号機 金盞花

player & text : chrono

絶・赤い刀を担当したchronoと申します。
本DVDをお手にとって頂きありがとうございます。
楽しんで頂ければ幸いです。
既にCAVEさんからは多数の家庭用STGが売り出されており、そのほとんどにアーケード版とは仕様の異なるアレンジ版が収録されています。自分はCAVEさんのSTGが家庭用に移植される度に、アレンジ版に興味を持ってはプレイしたい・稼ぎたいと思っていましたが、環境面の問題でなかなか叶いませんでした。そのため、今回の収録のお話を頂いたとき、とても嬉しかったのをよく覚えています。
今回の収録は自分にとって初の新作稼動直後の攻略DVDということもあり、そういった意味でのプレッシャーもありましたが、「新作の短期攻略～締切までにまとめあげる」といった一連の工程は何度か好んで経験しているので、その教訓を活かせる良い機会だと前向きに考え、自分に出来ることをやり切ったつもりです。

さて、絶・赤い刀についてですが、アーケード版を基本としていくつかの変更点が加えられ、プレイヤー層を問わず遊びやすいアレンジとなっています。
特に稼ぎの面では、スコアアイテム数の上限が取り払われたことによって爽快感が増しており、大量の弾を大量のアイテムに錬金するという、単純明快なゲーム性となっているのもポイントです。まだプレイしていない方は是非遊んでみて下さい。

絶の稼ぎとして全面共通しているのは、
・稼げる敵はなるべく残して弾を撃たせ続ける
・稼げない敵は幻忍アタックレーザーで爆印を発生させるか、幻忍ディフェンスショットで撃ち返し弾を発生させる　といった点です。
雑魚ヘリや雑魚戦車はランクが低い前半面では後者に分類されますが、連弾を撃ってくる後半面では前者の位置付けとなります。

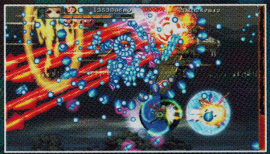


また、念身の解除は自動ではなく手動の方が弾をはじく距離が短いため基本的には稼げます。
弾のはじき方はリチャージや次の念身稼ぎに影響してくるため、重要なファクターの1つです。

最後になりますが、収録関係者及びプレイヤーの方々、多大な助力を頂いたダメシューターK.K氏、環境面における肝要な一役を引き受けて下さったndk氏、これまで自分が出会ったシューター・スコアラーの方々に、最高級の感謝を。

■今回の攻略指針
念身して稼ぐ場所が固まっても、最初の頃は祈導ゲージが足りずパターンが崩れることが多かったので、とにかくリチャージを安定させることに腐心しました。
パターン作成・練習には、トレーニングモード及びリプレイを活用しました。特にリプレイ割り込み機能の存在が革新的で、「特定の箇所が不安なので重点的にやりたい」といった場合は、トレーニングモードで撮った該当面のリプレイを8倍速再生し、途中から割り込んで練習といった流れを納得いくまで繰り返していました。
他にもリプレイ割り込み機能を使った攻略法として、ランダムパターン決定のタイミングを把握できるといった類のものが挙げられます。例えば6面ボス開幕攻撃の二択で「青弾の攻撃」を引くリプレイがあり、ボス戦突入エフェクトの画面全体弾消し後に割り込んでも「青弾の攻撃」を引くのは変わらないが、それより前に割り込むと変動し得るといった具合です。
結局6面ボス開幕のパターン決定については究明できなかったのですが、今後の展望として記しておきます（毎回「青弾の攻撃」を引けるとなれば、それだけで実践平均値向上です）。

■収録の難所及び要点補足
【2面ボス】
いやらしい弾幕が多く今回の収録で最も苦戦しました。
死亡率は下手すると4割を超えていたかもしれません。
自分の避け能力の低さを呪いましたが、このボスさえ越えればあとは概ね安定していたため割り切りました。



【5面】
新ステージです。この面はランクの影響を受けやすいため、プレイが始まってからこの面の道中が終わるまでランク低下を抑える必要があります。
ミスはもとより敵のレーザーによる削りを1回でも喰らってしまうと、目に見えて弾の密度が下がり激落ちしますし、ボムは2回使うとランクが落ちるので1回は使えますが、それも中ボス早回しのために確保しておかなければいけません。
結局、5面というよりは4面ボスまでをいかにノーミスノーダメージノーボムで突破するかが鍵となります。

【6面ボス】
第1形態では攻撃パターンが複数あり、引きが悪いと稼ぎのためにはループ最後の攻撃まで回す羽目になります。また、開幕攻撃で別のパターンを引くとボムアイテムを使って800万ほどノーリスクで上乗せできます。
第2形態では稼げる攻撃まで粘りきれず1ミスしてしまい、ALLクリアボーナス800万落ちです。

赤い刀 真　OFFICIAL DVD

著作・販売・制作	株式会社ケイブ
製作	株式会社1UP
Producer	Mayumi Nishikokura (CAVE)
Director	Takumi Yamamoto (1UP)
Player	GFA2-ISO【赤い刀 真 弐号機】 phan【赤い刀 参号機】 chrono【絶・赤い刀 壱号機】
Illustrator	Mushimaro
Assistant Director	Yuuki Komatsu (1UP) Kazuho
Authoring Engineer	Takumi Yamamoto (1UP)
Design & Editor<DVD>	Takumi Yamamoto (1UP)
Opening Movie	Takumi Yamamoto (1UP)
Caption Editor<DVD>	Takumi Yamamoto (1UP) and All DVD Players
Design & Editor<Jacket,Guide,Label>	Takumi Yamamoto (1UP)
Supervisor	Makoto Asada (CAVE) Daisuke Koizumi (CAVE) Yasuhiko Saotome (1UP)
Special Thanks !	ダメシューターK.K えび (Game in えびせん) ndk Toshihiko Sera (CAVE) Hideki Nomura (CAVE) Takatsugu Furuhata (CAVE) Kaori Itamura (CAVE) Kanae Hirai (CAVE)
Press & Printing	SUNLIGHT Co.,Ltd.
Exective Producer	Kenichi Takano (CAVE)

問い合わせ先：info@cave-shop.jp
対応時間：10時～ 18時　対応日：月～金曜日(土日祝日、年末年始を除く)

発行元：株式会社CAVE　http://www.cave.co.jp/


赤い刀 真
アカイカタナ シン
OFFICIAL DVD GUIDE
© 2010 , 2011 CAVE CO.,LTD.